

スポーツ科学研究, 2, 29-50, 2005 年

男子バスケットボール競技 アテネオリンピック報告

The Sport of Basketball held in Olympics in Athens.

倉石 平

Osamu Kuraishi

早稲田大学スポーツ科学学術院

Faculty of Sport Sciences, Waseda University

キーワード: バスケットボール、オリンピック、報告書

Key Word: Basketball, Olympics, Report

抄 録

バスケットボールにおける報告書は、今までコーチコミッティーにてシドニーオリンピックの報告 1)をしたことがあるが、ここまで詳しく、しかもダイアグラムを入れて報告したものはない。これからの時代は情報が重要であり、世界の流れや強国の戦術戦略、そしてコーチの考え方、戦い方、プレイヤーの癖に至るまで、データとして残し蓄積していくことが、バスケットボール競技、特に日本のバスケットボールにとって重要になると考える。今回ここに紹介するのは、1 位のアルゼンチン、2 位のイタリア、3 位のアメリカだけを報告するが、いずれ 12 チーム全チームの報告も今後していきたいと考えている。

また、男子のみのデータにとどまらず、女子競技の報告もしていきたいと考えている。今回は、報告書1としたい。みずからが解説者としてアテネオリンピックに行けたことで、目のあたりに見ることができたことは、非常によかった。ビデオだけのデータでは、会場の雰囲気や、ゲームでの感性的なもの(ゲームのリズムなど)はわかりづらい。その意味を考えると、その場で見れて、しかもビデオとスタッツにより、しっかりと確認できたことは、自らにとってもとても勉強になった。“継続は力なり”というが、今後もデータを確実に蓄積して、日本バスケットボール界の競技発展のために役立てていきたい。

スポーツ科学研究, 2, 29-50, 2005 年, 受付日: 2004 年 9 月 30 日, 受理日: 2005 年 2 月 15 日

連絡先: 倉石平, 〒359-1192 埼玉県所沢市三ヶ島 2-579-15 早稲田大学スポーツ科学学術院

I. アテネオリンピック、バスケットボール競技

アテネオリンピック、バスケットボール競技は、FIBA のルールで行われた。従来、大会毎にローカルルール(特別なルール)が適用されるケースが多かった(注1)。しかし今回は、ヨーロッパ開催ということもあり(FIBA のヘッドオフィスがジュネーブにあり、ヨーロッパの力がとても強い。しかし、USA で始まった競技であり NBA をはじめとする世界ナンバーワンリーグを持っているだけに力関係については微妙である)、従来通りのルールで行われた。スタッツ(注2)にも、今までは USA チームの国名に“ドリームチーム(注3)”と書かれていたが、今回はしっかり USA チームとなっていた。このあたりも世界が徐々にお客様扱いから普通のチームに扱いを変えて行ったといえる。

II. 成績および今オリンピックのトピックス

成績は、アルゼンチンが初優勝。準優勝にイタリア、3位に USA、4位に リトアニア、5位 ギリシャ、6位 プエルトリコ、7位 スペイン、8位 中国、9位 オーストラリア、10位 ニュージーランド、11位 セルビア・モンテネグロ、12位 アンゴラという結果になった。

驚かされたことは、USA が NBA(注4)を代表に選出して以来(‘92 年のバルセロナ)初めての敗戦となった。しかも連覇が途切れた。歴史的敗戦と新聞等の報道がなされた 2) 3) 4) 5) 6) 7) 8) 9)。

今回は USA の歴史的な敗戦、そして敗戦理由について考えてみたい。もう一つ、今大会の世界的な流れについても、ダイアグラムを用いて考えてみたい。何といっても初めての南米の初優勝、とても大きな出来事であり、世界に大きな流れの変化、南米流の戦い方を知らしめたといえることができると思う。

1. アメリカの敗退

今回の敗戦は、多くの者にとって考えられないほどショッキングな出来事であった。NBA、世界ナンバーワンのリーグといわれていただけに(観ていたファン、現場で観ていた、TV で観ていたなど千差万別で

はあるが)、いずれも期待を大きく裏切ったことは確かな事実である。USA のファンは勝つと思っていただけに残念だったはずだ、また、敵のはずのヨーロッパのバスケットボールファンも NBA の凄さを TV やマクドナルドオープン(注5)で見ただけに、この悲惨な現状は見えていられなかったはずだ。多くのジャーナリストもどうしてこのような散々な成果が出たのかと頭を悩ましていた 10)。

小柄なプレイヤーが大きなプレイヤーをかいくぐってダンクをすることが、見ているファンを魅了する。ファンの中にはその光景を見ると胸のすく思いを感じる、という者もいる 11)。つまり、USA の小柄なプレイヤーが大きなヨーロッパのプレイヤーをうまくかわすことを期待していた。誰もが USA プレイヤーの豪快なプレイを見たかったのだ。全ての期待を裏切ったのが、この敗戦という出来事であった。

注1) アメリカ合衆国等で大会が開催されると、コマーシャルタイムアウト等が増えることなどが適用されていた。

注2) ゲーム後、公式に発表になる個人ならびにチームの記録。

注3) ‘92 バルセロナオリンピック以来の USA チーム、NBA の選抜軍で構成されたチームを指す。

注4) ナショナルバスケットボールアソシエーション。プロバスケットボールリーグ。

注5) ヨーロッパで隔年に行われる、NBA とクラブチームの世界ナンバーワン決定戦、丁度サッカーの日本で行われているトヨタカップに当たる。

2. ヨーロッパびいきであったジャッジメント

バスケットボールはボールゲーム、しかもプレイヤーが入り組むスポーツで、ルール上接触プレイは禁止されているものの 12) 13)、現実には非常にコンタクトが多い。したがって、格闘技という見方をしているコーチも多い。大きなプレイヤーがゴール付近で入り組めば見えない部分も多く出てくることは確かで、見方によってジャッジメントも変わることも十分に考えられる。従来は USA びいきにゲームが推移していたが、それは圧倒的にコートに NBA の凄さを表現していた

からだ。ところが今回のUSA代表チーム、誰もが予想できないコンディション、最悪な状況、最悪なスキル、メンタルコントロール、どれをとっても一流を感じ取れなかった。それに加えて、NBA 流のジャッジからヨーロッパ流に流れが変わっていたことも事実である。例えば、NBA では速攻が出ると、誰もがダンクを期待するためにトラベリング等のバイオレーションが甘くできている。ところが、世界で推移しているインターナショナルルールは、そのあたりがきっちりとしているのだ。したがって、NBA のプレイヤーたちは、そのジャッジメントに戸惑いを感じていた。ファール等も、USA が敗戦するたびに、まるでより強固に“NBA のルールには近づかないぞ”と、言っているようにさえ感じた14)。

3. オリンピックの価値とプロ化がもたらしたもの

オリンピックに価値がないのではと思っている関係者も多い。今月(2004 年9月)に発行された雑誌 15) 16) 17)に、USA の敗退理由が載せられており、中には“戦犯は誰だ”18)まで載せていた雑誌さえもあった。

以前、オリンピックは金にならないといったボクサーもいた。現実、NBA のプレイヤーの中には名誉よりもお金がほしいと思っているプレイヤーも多くいる。理由は、ステイハングリーであり貧民街での生活に、二度と戻りたくないと思えるのが普通である。一人のプレイヤーの手に家族全員の生活がかかっている。また、そのプレイヤーを取り巻く友人たちの生活もかかっている。NBA プレイヤーたちは、そのことを良く知るプレイヤーであり、とても義理堅い19)。

以上のことを鑑みれば、お金にならないオリンピックに出て、怪我でもすれば、プレイヤーは翌シーズン以降の生活は誰が保障してくれるか、と考えることになる。したがって、「オリンピックには出たくない」というプレイヤーが多い。辞退理由は、他に、テロが怖い、結婚式のため、出産のためなど理由は千差万別であったが、現実、本当の理由は定かではない。

Ⅲ.歴史的敗退だったアメリカの敗退(歴史的背景)

USA は、'92 パルセロナオリンピック以降、プロのプレイヤーをオリンピックに送り込んでいる。理由は多くあったが、主要なものとしては、「強い USA を見せ付けたい」、「NBA の存在と世界ナンバーワンのリーグということを証明したい」という強い願望があったといわれている。もう少しさかのぼると、'88 ソウルオリンピックに敗戦したことも一因になったことも事実だ。敗戦の歴史を見ると、'72 ミュンヘンオリンピックに“残り3秒の謎”20)とまでいわれた事件がある。これも真実は不明であるが、USA は表彰式をボイコット、メダルすら受け取らずに帰国した。長い歴史の中ゴールドメダルを受け取れなかったのは、ミュンヘンのシルバー、ソウルのブロンズの2回だけだっただけに今回の敗戦は如何に大きいか想像がつく。ミュンヘンはジャッジメント、特にオフィシャル時計の提示の問題が大きく、情報の開示のため、その後電光掲示となった。また、ソウルは大学選抜であったため、共産圏のステイトアマチュアには勝てなかったという理由が成り立った。しかし現実には、D・ロビンソンや D・マニングなどスターがいたので、なぜ敗戦したのかといわれたこともあった。しかし今回は、その理由さえも成り立たず、今後どのような判断がなされるのか、非常に興味が持たれる。現在、USAB(注6)、NBA は双方で責任の回避をしたいらしく何も述べない。今後も何も述べないで凍結させてしまうと考えられる。

注6) アメリカバスケットボール協会

Ⅳ. なぜアメリカが敗退してしまったのか

「なぜ USA が敗戦してしまったのか」、この問題について考えてみたい。

選抜方法に問題があったといわれている(選手選考の問題だ、これは非常に難航した)。予選(トーナメント・オブ・ジ・アメリカ)では、現在ベストではないかといわれるメンバーが揃って出場した。その成果は完

壁なる戦い振りに現れていた。しかし、本大会に関しては色々な理由にて辞退が続出、結果は予期せぬメンバーとなってしまった。オリンピックの本番までヘッドコーチを務めた L・ブラウンは、一度も愚痴を言わずに、逆に“1つのポジションにこだわらず、複数のポジションをこなせるプレイヤーの選抜をした”²¹⁾と自信を見せていた。ところが、初戦のプエルトリコ戦に歴史的とも言える大敗をすると(73 対 92)、今度は一転して NBC の TV に向かって“誰がこんなメンバーを選出したのか、NBA は人気を考えすぎる、もっと勝つためのメンバーを選ぶべきだった。もう早くも4人は USA に帰したい”と述べた。つまり、人気優先でまったく勝利のために機能しないということで、コーチは頭を悩ましていたということになる。メディアを大切にする NBA のコーチにもかかわらず、ここまで怒りをあらわにするということは、相当悩んでいたということになる。

次に年齢の問題だが、今までのドリームチーム、USA はいずれも 20 代後半、ほぼ 30 歳に近かった。しかし今回、23.8 歳。USA は大会参加男子全チームで、最も若いチームであった。女子を含めても若い方から3番目であり、USA の派遣チームの中でも過去に見たことのない若さであった。経験は何を生むか、については、とても難しい問題である²²⁾。しかし、リスクマネジメントが有効に作用することが考えられる。

今回のチームはあまりに若く、相手にリードされるとあわてるだけでリスクマネジメントをほぼできないチームであった。スターのように扱われ、そして若いゆえに何をしてもよい、これがアメリカ敗退の一因であったと考えられる。

V. アルゼンチンの優勝がもたらすもの

これまで、オリンピックでは欧米しか優勝がなかった(米、ソ、ユーゴのみ)。バスケットボールに新しいページを刻んだと言える。今回、アルゼンチンは、サッカーとバスケットボールという2つのゴールドメダルを獲得した。大変、ポピュラーな種目で獲得は、

世界を驚かせた。

ボールゲームは経験スポーツと言われるだけに²²⁾、どのような教育、もっと言えば一貫教育をしたのかが、非常に注目をされている。バスケットボールに関しては、‘02 ヤングメン(U-21)世界大会(埼玉)²³⁾でアルゼンチンは3位、しかも今まで勝ったこともなかったチームが突然頭角を現し、世界を驚かせた。その時のメンバーのほとんどが今回のオリンピックに出場していた。また、アルゼンチンのプレイヤーは NBA にも入団した。したがって、一貫教育という強化策が実ったといえる。

今回の優勝は、アルゼンチン式の一貫教育が良かったということを証明したと言える。

VI. ヨーロッパ勢の優位

ヨーロッパの優位は、今回もちろんのこと、変化はなく優位であった。特に、プロリーグの盛んなイタリア、ギリシャ、スペインの活躍振りは、目を見張るものがあった。いずれの国も一貫教育がなされており²⁴⁾、幼少時からのスポーツへの取り組みの成果といえる。

中でもスペインの成長振りは著しく、‘00 リスボン(U-19)の世界大会²⁵⁾でアメリカを破り、世界チャンピオンになった。その時のメンバーが今回の主力であり、特にガッソル(215 cm、PF/C)、ナバーロ(191 cm、PG)は、NBA にも入団した。彼らは、今オリンピックで大活躍した。準々決勝でアメリカとの対戦となったため、接戦をものにできず、敗戦となったが、今オリンピック唯一の敗戦であり、後、予選リーグ、順位決定戦をいずれも安定した勝ち方をしていた。

この3ヶ国は、ヨーロッパの中でもプロリーグが盛んであり、NBA 級のアメリカンプレイヤーも多く参加している、とても熱いリーグでもある。

今後もヨーロッパは、クラブチームを中心に強化が進んでいくと考えられ、優位は続くと考えられる。

VII. 世界の潮流

現在オリンピックの流れは、優勝のアルゼンチン

スタイル。準優勝のイタリア(ヨーロッパスタイルといえる)、3位のオーソドックスなアメリカンスタイルが代表的と考えられる。この3通りが、世界の代表的な流れといっても過言ではない、それぞれに良いところを持つセットオフense(以降セット)である。

ゲームでは、ファストブレイク(注7)、セカンダリー(注8)、セット(注9)(ハーフコートオフense、サイドインバウンズ(注10)、エンドインバウンズ(注11)などがあるが、危機的な時にポイントを取るためには、必ずやこのセットが必要であると考え、今回はハーフコートのセットオフenseのみを表した。

このダイアグラムの作成は、現場でゲームを見て、その後、ビデオにて確認して作図したものである。

注7) 速攻。1対0、2対1、3対1、3対2などで攻撃数が防衛数より上回っている状況を指す。

注8) 二次攻撃。4対3、5対4、5対5でもしっかりとマッチアップしていない状況でのオフenseを指す。

注9) 主にハーフコートでしっかりとマッチアップしている状況でのオフenseを指す。

注10) サイドラインからのスローインするセットオフenseを指す。

注11) エンドラインからのスローインするセットオフenseを指す。

1. アルゼンチン流のバスケットスタイル

世界に新しい風を吹き込んだといえる、プレイスタイルをダイアグラムにすれば、まったくオーソドックスであり、しかも30年前位に流行った、フレックス(用1)をつかっていた。しかし、どこが新しい形かと言うと、リズム、スピードの違いがでてきたのである。

世界は、素晴らしく速いゲームテンポについていけなかったのだ。今までの考え方は、スクリーンをセットすれば、そのスクリーンに対応するディフェンスの状況を読んでから動いていたのである。ところが、今回のアルゼンチンは、相手を読むのであるが、少しでも止まれば、ちゅうちょなく、スピードでかわしてし

まえと言う形だ。誰もがみたこともないスピードのため、対処できず、しかも誰もが知っているプレイだったがためにフラストレーションもたまり、相手はいらだちフラストレーション、勝手に崩れて行くケースが多かった。素晴らしいというほかなかった。

☆ダイアグラムの作図について以下を示す。(以降すべて同じ)

—————→	カットを示す、プレイヤーの動きを示す
-----→	パス、パスの軌跡を示す
—————	プレイヤーの軌跡とスクリーンを示す
④	#4がボールを保持していることを示す
13	#13を示す

※ コートに対してリング方向へ動くことを下がる(ダウン)、逆にトップオブザキー方向へ動くことを上がる(アップ)と表現する。

アルゼンチンの主なプレイヤー

4 out 1 in の set

PG: サンチェス (#4) 193cm

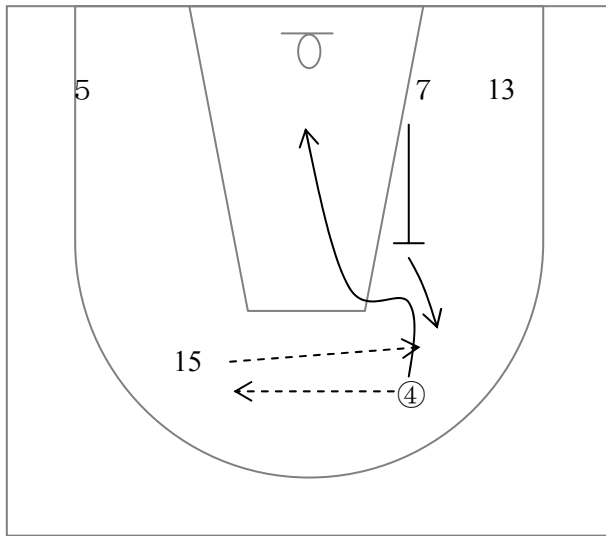
SG: ジノビリ (#5) 198cm

SF: ノシオニ (#13) 202cm

PF: オベルト (#7) 208cm

C: ウォロカウスキー (#15) 208cm

図 A-1

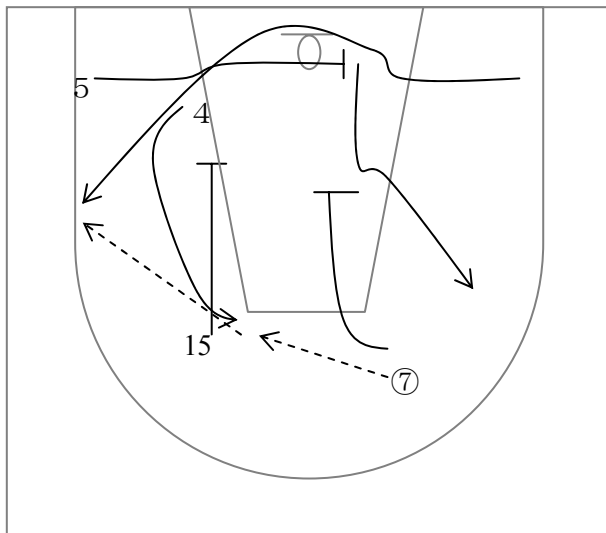


フレックスの変形だと考えられる。

#5と#4がツォガードトップ(用2)に、#7がローポスト、#18と#5が両ウイングにポジションを取るところから始まるセットである。4アウト・1インという態勢でもある。この形は日本のプレイヤーでも十分に使えるだろう。

まず、#7が#4に対してバックスクリーン(用3)をセットし、#4はパスのあと、そのスクリーンを使ってバスケットにカットする。チャンスがあればカットした#4へパスを入れ、レイアップを狙う。#4のカットしたあとすぐスクリーナー(用4)の#7は、アフタースクリーン(用5)でポップアウト(用6)し、#15からボールをレシーブする。

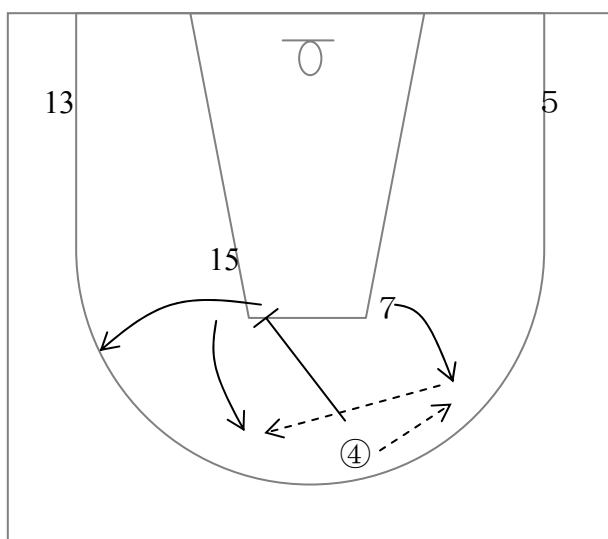
図 A-2



次に、#7がボールを保持した瞬間、まず図A-1でカットした#4がそのまま#5に対してバックスクリーンをセット、チャンスがあればそこへ#7からパス、イージーレイアップを狙う。さらに、その#4に対してスクリーンスクリナー(用7)のタイミングでダウンスクリーン(用8)をセットし、#7はチャンスがなければ安全な#4へパスをする。#5はスクリーンを使ってカット後、チャンスがなければそのままウイングの#13へスクリーンをセットする。#13はそのスクリーンを使って逆サイドのウイングの高い位置までカットする。#7はスクリーナーの#5へダウンスクリーンをセットする。ボールを保持している#4は、#13もしくは#5へパスを出し、シュートのチャンスを狙う。

このセットは、スクリーンスクリナーというスクリーンの多いセットだ。しかも、このチャンスをスピーディーな展開の中で狙うのがアルゼンチン流である。

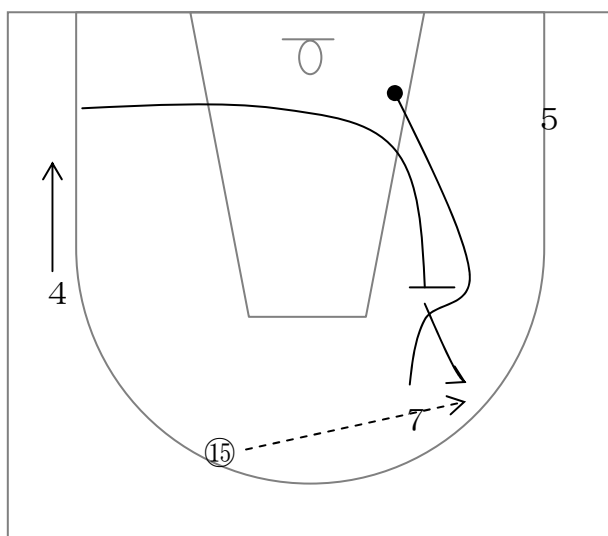
図 B-1



インサイドに広いスペースのあるハイフレックスの変形だろう。

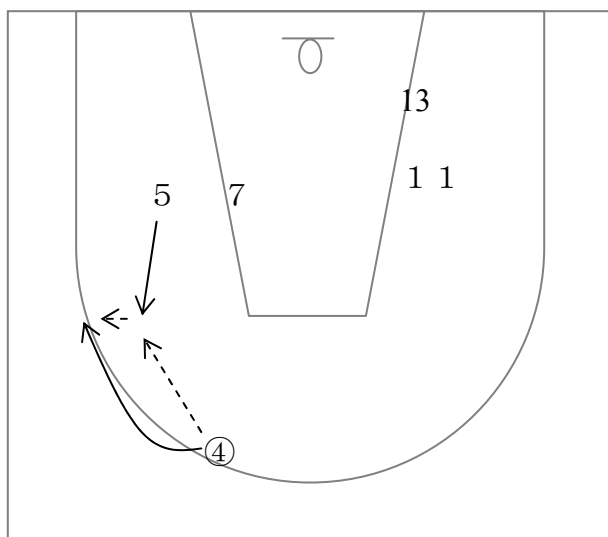
サイズのある#15と#7を両エルボー(用9)に置き、シューターである#5と#13を両コーナーへ、#4がボールキャリア(用10)したところから始まる。#7がステップアウト(用11)してボールをレシーブする。#4はパスしたらすぐに逆サイドのエルボーにいる#15にダウンスクリーンをする。#15はそれを使ってトップへ移動し、#7からボールをレシーブする。

図 B-2



#15がボールをレシーブした瞬間に、スクリーンをした#4もポップアウトする。#15はチャンスがあればいつでも1対1ができる状況だ。コーナーにいた#13が#7へバックスクリーンをセットし、#4はウイングからコーナーへ移動する。#7は#13のバックスクリーンを使ってカットしている。#7はカット後、チャンスがあればゴール付近にポストアップする。#13はアフタースクリーンでやや外側でボールをレシーブする。#13はシュートを狙いながら#7のポストも狙う。4アウト1インという形であり、しかもインサイドに広くスペースがあるため、比較的簡単にプレイできると考えられる。インサイドヘルプ(用12)に行くようなディフェンスがいれば即、外側にいるプレイヤーへパスすれば高確率でシュートが決められるセットでもある。

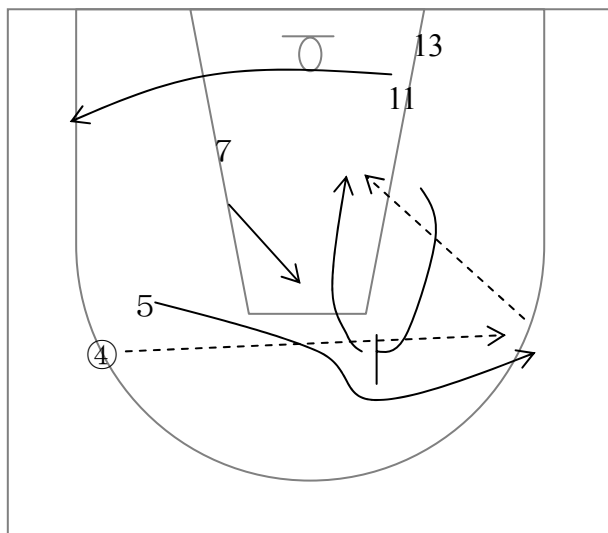
図 C-1



◎ダブルスタック(用 13)の変形。

#5はディフェンスを振り切りウイングへ動く。#4はパスをして、直ぐにパスをフォローする。再び#5からレシーブする。

図 C-2

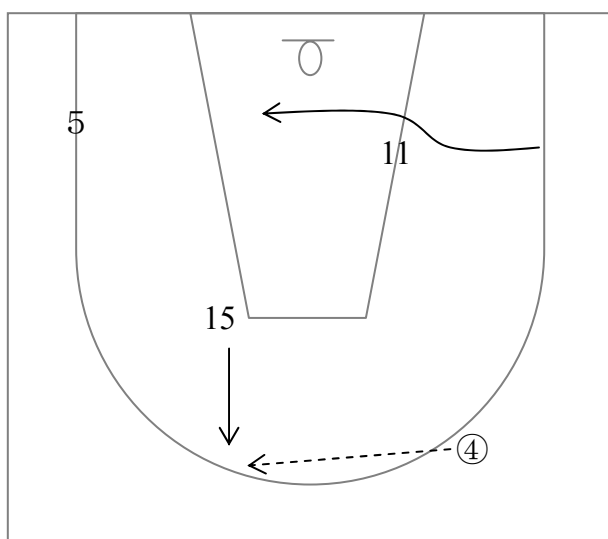


#4がボールをレシーブするタイミングで#11 は、トップのエリアでスクリーンをセットする。#5は、そのスクリーンを使ってフレイアカット(用 14)する。#4からパスをレシーブ、チャンスがあればシュートを狙う。

#5がボールをレシーブしたタイミングで、#11 はスクリーンロール(用 15)してゴール下へダイブする。#11 はディフェンスを背負うようにし、#5からパスをゴール下でレシーブしてシュートを狙う。

このパスをレシーブするタイミングで、#13 は逆のコーナーへ移動する。#7はハイポストにフラッシュ(用 16)する。

図 D-1

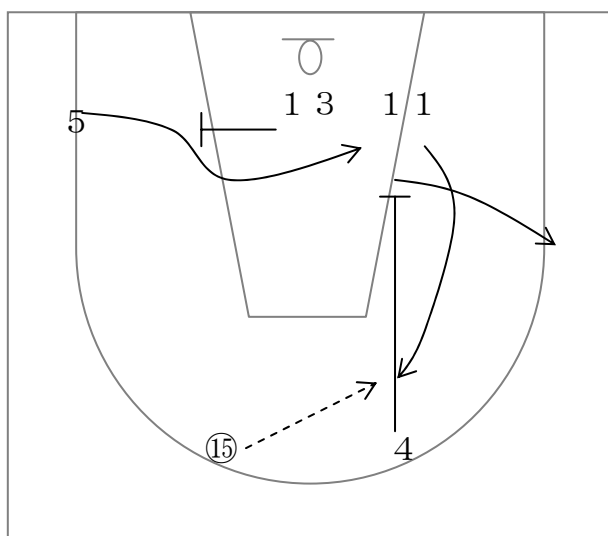


何の変哲もないフレックスだが、アルゼンチン式はノーマルのスピードの2倍程度速い。そこが大きく異なる。

ボールキャリアしてきた #4 がトップに、そのサイドのウイングにシューターの #13、そしてローポスト #11 がポジションを取る。これで3メンサイド(右側に3人)となった。また、2メンサイド(左側に2人)にはエルボーに #15、ヘルプ・サイド(用 17)のコーナーにシューターの #5 がポジションを取る。このポジションからプレイが始まる。

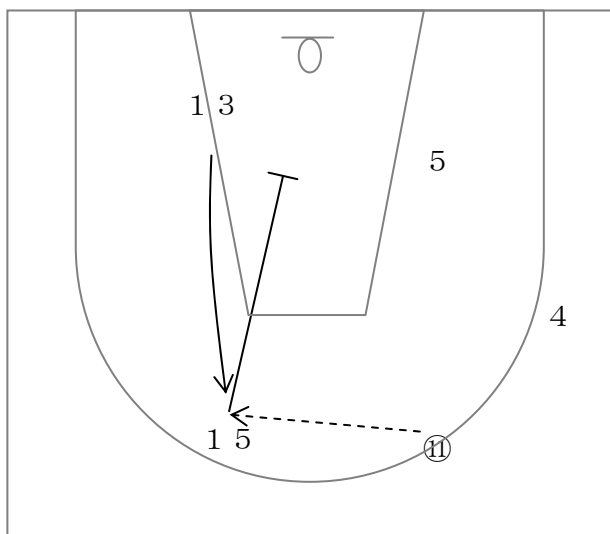
#15 がエルボーでポストアップした状況からステップアウト、#4 からパスをレシーブする。#15 はシュートを狙い、このタイミングで #13 は #11 のバックスクリーンを利用してゴール下へカットしている。

図 D-2



#4 は #11 ヘダウンスクリーンをする。#11 はそのスクリーンを使ってトップヘダウンスクリーンをセットし、#11 がカットしたあとすぐにポップアウト(ウイングへ)する。#15 は #11 へパス①、そのタイミングで #13 のスクリーンを使って #5 がゴール下へカット。チャンスがあればインサイドへのパスも狙い、またアウトサイドのシュートも狙う。

図 D-3



#15 がダウンスクリンをセットし、#13 はそれを使ってトップへ動く。#11 からパスをレシーブしてシュートを狙う。

★

このオフェンスはコンティニュー（連続した）オフェンスであり、チャンスがあればいつでもパスでき、またスクリーンの回数も多くディフェンスはとてもエネルギーを消耗する。とてもいいオフェンスとして有名で、およそ 30 年前から世界でポピュラーになり、現在に至っている。ただ、オプションが多く、プレイの選択が難しいという難点も持っている。アルゼンチンのように何年も積み上げられた一貫教育をしてきたチームにとっては、あうんの呼吸でプレイが成功するのだ。相手ディフェンスにとっては、とてもやっかいなオフェンスだろう。これもアルゼンチンが連続して大きな大会を乗り切ってきたからこそ生まれたスーパープレイといえる。

2. ヨーロッパスタイル

イタリアのゲームスタイルは、ヨーロッパのスタイルといっても過言ではない。アウトサイドのシュートが多く、2ポイントシュートよりも3ポイントシュートの方が多

かった。このスタイルは、以前からヨーロッパバスケット＝シューティングゲームと言われた由縁だ（26）。今回もそのシューティングゲームと言われるゲームを展開した。何度かセルビア・モンテネグロが新しいバスケット（アメリカンスタイルに近い形）にトライしたが、今オリンピックではなりをひそめ、従来のヨーロッパスタイルが、どのヨーロッパチームも使っていた。

イタリアの主なプレイヤー

◎ボックスセットの変形

PG:バシレ（#5）192cm

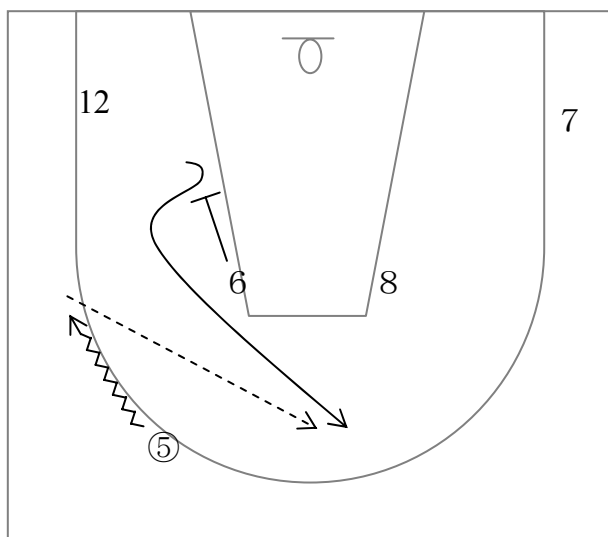
SG:ブレーリ（#12）188cm

SF:ソラグナ（#7）197cm

PF:ガラランダ（#6）210cm

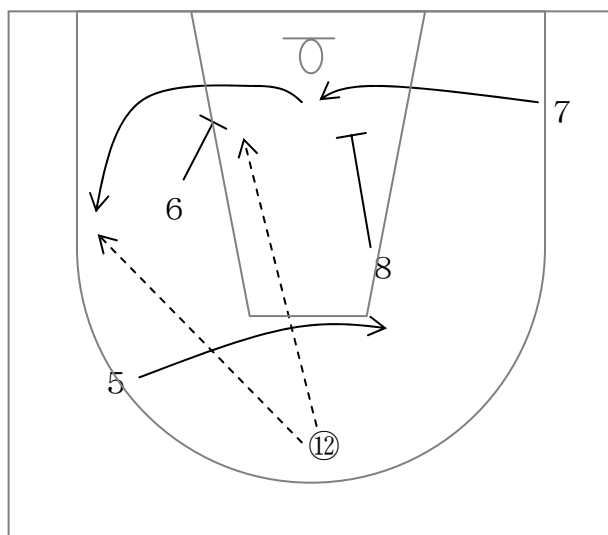
C:マルコナト（#8）211cm

図 E-1



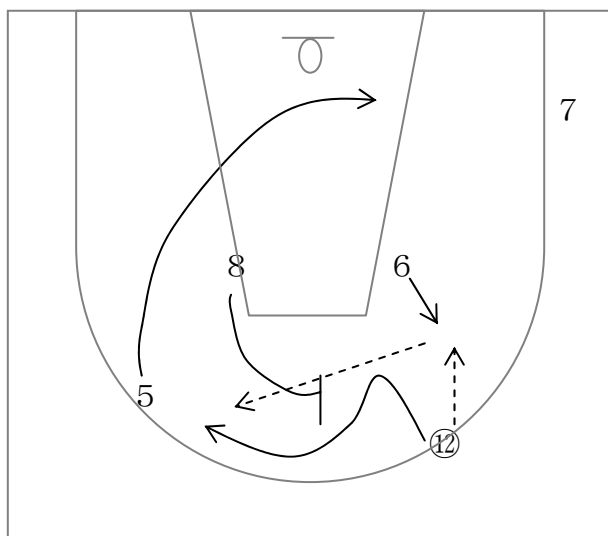
#5が左側にドリブルでボールをキャリーする。そのタイミングに合わせ、#6がダウンスクリーンをセットする。ユーザーの#12は、そのスクリーンを使ってトップへ動く。#5のボールマンからパスをレシーブする。もちろんチャンスがあればシュートを伺う。

図 E-2



トップで#12がボールをレシーブ、シュートを狙う。#5は#12の前を逆サイドへカットする。その間に#8、#6がダウンスクリーンをセットする。#7はゴール下へ一度カットし、止まり、#8、#6の両サイドからセットされるスクリーンを使ってウイングへ移動する。#7はディフェンスの状況を見て、どちらへカットするかを選択する。#12はオープンになった#7へパスをし、シュートを狙う。

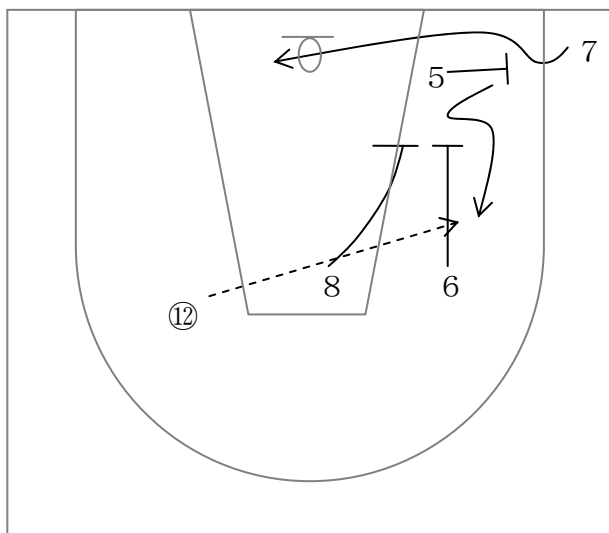
図 F-1



◎1-4セットの変形

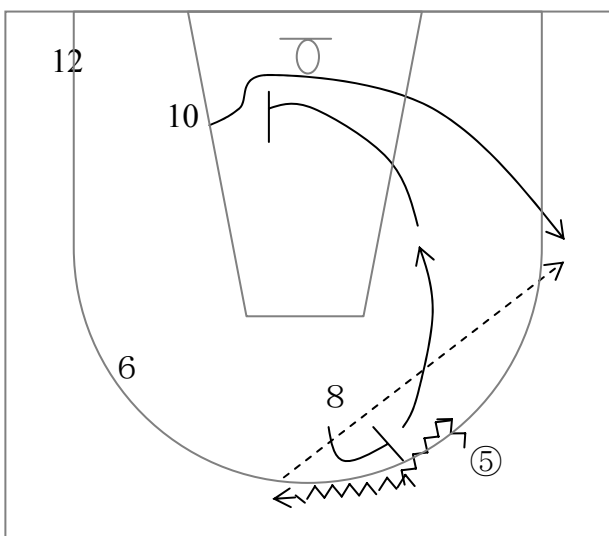
#12 がボールをキャリー。#8、#6が両エルボーにポジションをとる。#5、#7がウイングにポジションをとる(#5は、ややトップのポジションに近いところにとる)。#12 はハイポストの#6へパスをする。#5はそのタイミングで、逆サイドへカットし、#8は#12 にサイドスクリーンをセットする。#12 は#6にパスをするや否や、#8のスクリーンを使ってフレアーカットする。#7はフレアーカットした#12 に再びリターンパスをする。#12 は状況によりチャンスがあればシュートを狙う。

図 F-2



#12 がボールをレシーブしたら、継続して1対1を狙う。そのタイミングで、#8、#6がダブルダウンスクリーンをセットする。ユーザーは、まず#7が#5のスクリーンを使ってゴール下へカットする。#7がカットするや直ぐに#5はダブルスクリーンを使ってトップへカットする。#12 は、トップへカットした#5もしくは、ゴール下へダイブ(用18)した#7へパスをしてシュートを狙う。

図 G



◎ハイピック(用19)

#5がボールを保持し、#8がボールマンにスクリーンをセットする。#5は1対1を狙いながら、そのスクリーンを使う。#6、#12 は、このプレイの邪魔をしないようにサイドライン、コーナーへ広くスペースをとる。#8はスクリーンをして、#5がカットした時、直ぐにスクリーンロールをして、#10へスクリーンをセットする。#10はそのスクリーンを使ってウイングへカットし、#5は#10へパスをしてシュートを狙う。

3. アメリカンスタイル

アメリカンスタイルは、インサイドにボールを集めるというスタイルである。如何にゴール付近をあらしたかが勝負であり、最初(ゲームの始め)はファールなどで攻撃をかわすことができるのであるが、序々にファールトラブルが生じ、最後には動けない。つまり動いた場合、ファールになり退場になってしまう。又、ディフェンスは、ゴール付近から外へ押し出せということが基本的な考え方 27)であるため、インサイドにボールを集められることは、ディフェンスの崩壊も意味するというのがアメリカ的な考え方だ。しかし最近3ポイントシュートの確率も上昇し、序々にではあるがヨーロッパスタイルも入れはじめたアメリカだ。NBA にヨーロッパのプレイヤーが多く入りはじめたことも大きいと思われる。今回も出場チーム中、唯一インサイドのみを攻撃していたアメリカであった。

アメリカの主なプレイヤー

3out2in のノーマルセットが多い

PG: マーブリー (#5) 187cm

/ ウェイド (#6) 193cm (SG のときもある)

SG: アイバーソン (#4) 182cm

SF: マリオン (#11) 200cm

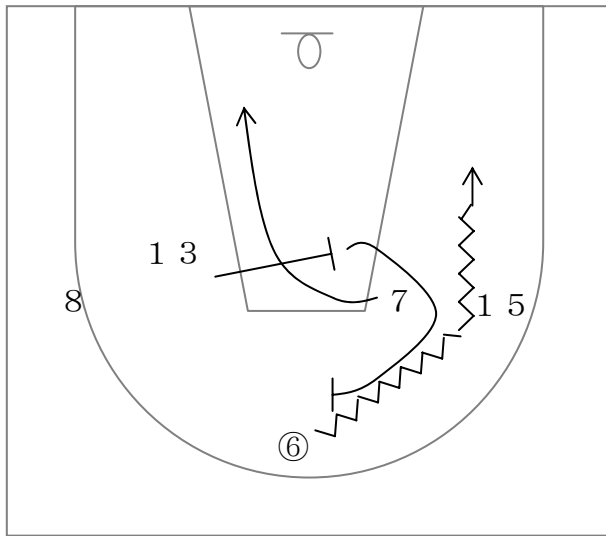
/ オドム (#14) 208cm (PF のときもある)

/ ジェファーソン (#15) 203cm

PF: ブーザー (#7) 208cm (C のときもある)

C: ダンカン (#13) 213cm

図 H-1

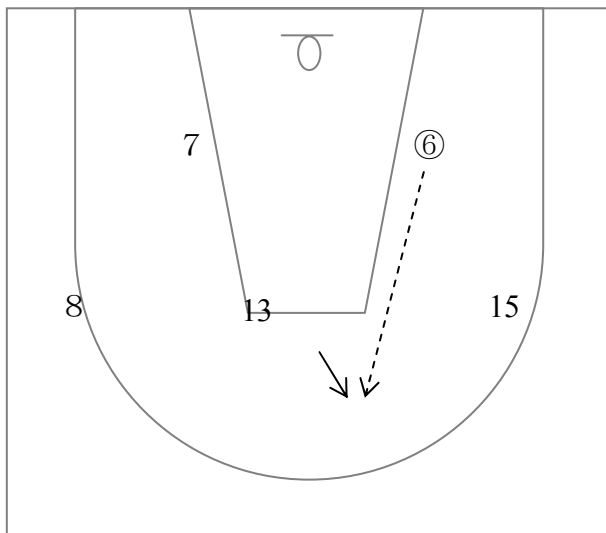


このセットは、いろいろなオプションがあるとても効果的なセットだ。これが原型かどうかはわからないが、ハイピックの指示があったのかもしれない。まず、#5がセットのコールをする。他の4人はファウルライン(用 20)上にスプレッド・アウト(用 21)して並び、ここからこのセットが始まる。ウイングに強くディナイ(用 22)ができないセットで、そうするとバックドアカットプレイ(用 23)をされてしまうからだ。したがって、ウイングは比較的簡単にボールをレシーブでき、プレッシャーの回避にもなる。

このセットは、ポストマン同士のスクリーンから始まる。#13 が#14 ヘスクリーンをセットし、#14 はそのスクリーンを使ってカットする。それを見たらすぐに、今度はボールマンの#5にハイピックだ。#5は、#14 がワイドオープン(用 24)かどうかを確認し、そうであればパスを狙う。

次にボールマンの#5はピックをうまく使ってドライブだ。チャンスがあれば、そのままレイアップを狙う。ピックした#13 は、ノーマルであればスクリーンロールしてインサイドヘダイブだが、このセットでは先に#14 がダイブしているため、ピックインポップ(用 25)の状況になっている。

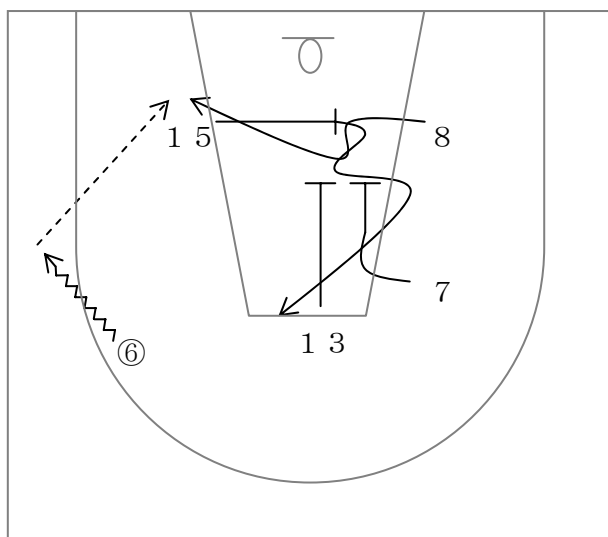
図 H-2



#5はそのままシュート・チャンスを狙う。#5、#14、#13 がちょうどトライアングル・ポスト(用 26)の形になった。しかも#15、#4はファウルラインの外側にポジションを取り、いつでもボールがくればシュートを放てる状況だ。インサイドのプレイヤーにペリメーター(用 27)にいるプレイヤーのディフェンスがヘルプに行くことができないのである。もし、行けば即、パスを出され3Pシュートを放たれてしまう。しかもリング方向からのパスとなるため、シュートは高確率になるはずだ。効果的なトライアングルポストのできあがりである。

今回は、#13 がワイドオープンだったため、パスが出て3Pシュートとなったが、いずれのプレイヤーにもチャンスは十分にあるセットである。

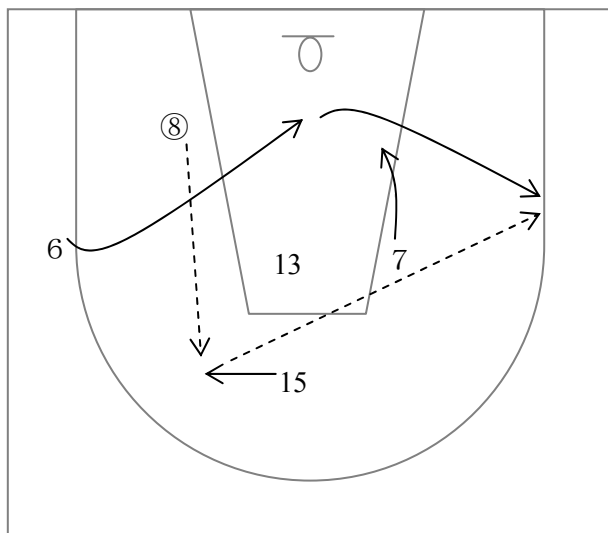
図 I-1



◎変形ボックスセットからのスクリーンスクリーナーだ。

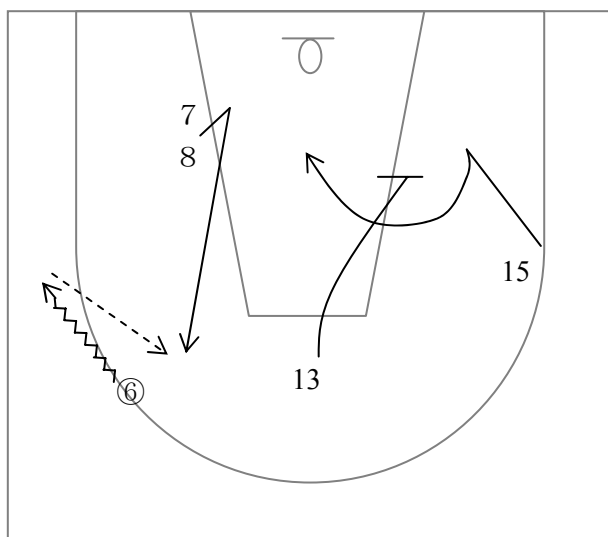
#6がボールキャリアーをする。この時すでに#15がローポストアップ、まずファーストチャンスは、ここを狙いだ。#8がパワープレイ(用 28)をするためにわざわざ逆サイドで大きく広がってウイングに、それ以外の2人はハイポストにポジションを取るの、ディフェンスがマッチアップしづらいからである。次のチャンスが、その#15がクロスコートスクリーン(用 29)をセットし、#8はそれを使ってボールサイド(用 30)のポストへフラッシュする。チャンスがあればパスしてシュートを狙う。#15はスクリーン後、すぐに#13と#7のダブルスクリーンを使ってトップへ移動する。ボールマンの#6は、ローポストの#8へパスが入らなかった場合、トップの#15を狙うのだ。

図 I-2



#8は、シュートを狙った後、トップの#15へパスをする。#15はシュートを狙い、ローポストの#8へパスした#6は、すぐにカットする。#7はローポストに下がり、スクリーンをセットする。#15がシュートを狙うタイミングで、#6は一度ゴール付近で止まってからうまく#7のスクリーンを使ってカットだ。そして、#15からウイングでボールをレシーブ、シュートを狙う。

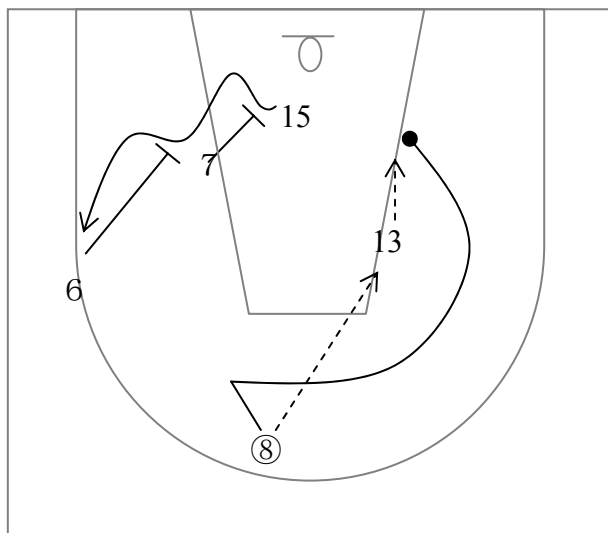
図 J-1



◎変形ボックスセットからのパワープレイである。

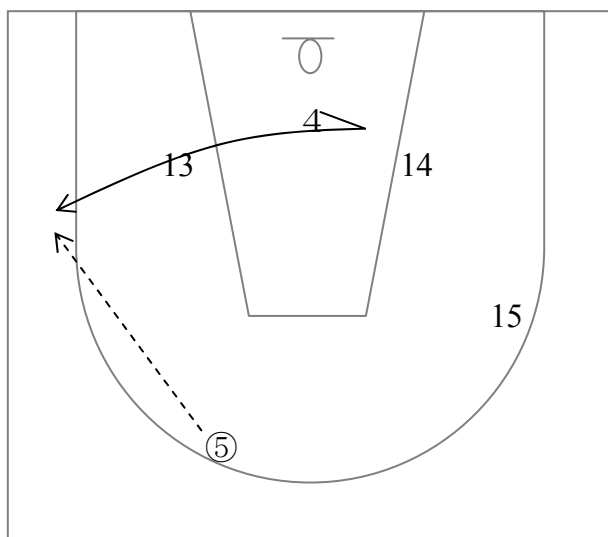
#6がボールキャリア、#7と#8はボールサイドのローポスト付近にスタックしている。#13と#15は、それぞれトップとウイングに広くポジションを取る。チャンスがあればスタックでシュートを狙いたいためだ。この状況から#8はトップへ移動し、#6からボールをレシーブする。チャンスがあればシュートを狙う。このタイミングに#13は、#15へダウン・スクリーン(用31)だ。#15はディフェンスの状況を見ながらカールカット(用32)している。ディフェンスがタイトに、しかもフォロー(用33)してきたためこのカットを選んだと考えられる。チャンスがあれば、ここへパスし、シュートである。

図 J-2



カットした#15はゴール付近にステイ(用34)、その間に#7と#6はダブルでダウンスクリーンをセットする。#13はアフタースクリーンでスクリーンロールしてから、ボールをレシーブするためにミート(用35)だ。#8はスクリーンを使って出てくる#15を狙った後、逆サイドの#13へパス、パスした後すぐに#13の後方を回ってローポストへポジションを取る。そして#13からパスをレシーブした#8は、パワープレイで得点だ。

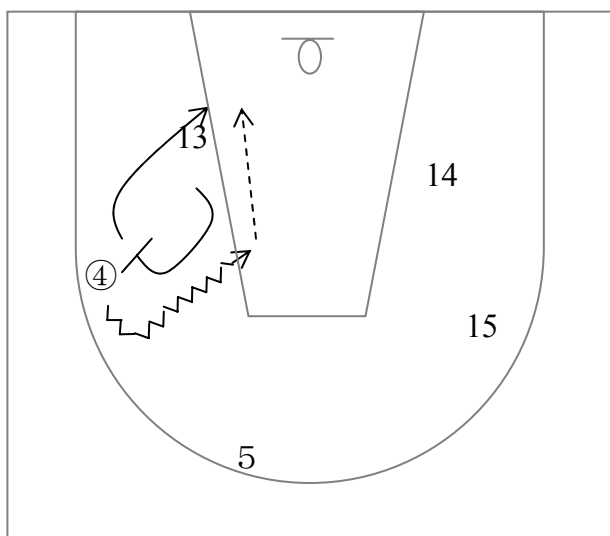
図 K-1



◎ピンダウンセット

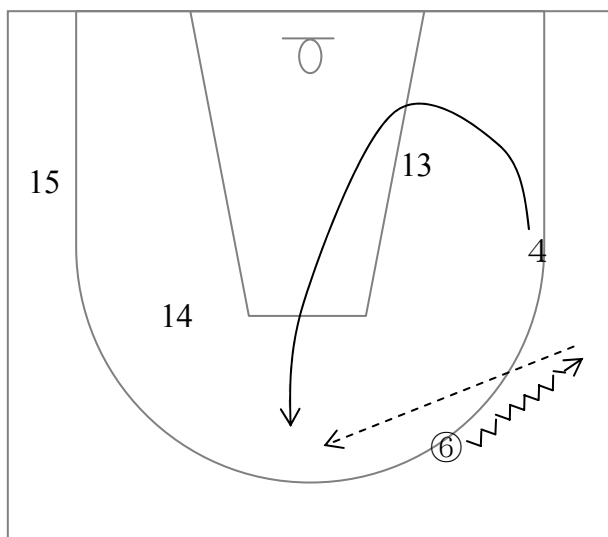
#5がボールをキャリーする。トップのポジションにつくタイミングに合わせて、#4はゴール下か#13のスクリーンを使ってウイングにカットする。#14、#15もローポスト、ウイングにそれぞれポジションをとる。ディフェンスの状況に合わせて、どちらのサイドも、又、スクリーンも1枚もしくは2枚を使えるセットでもある。

図 K-2



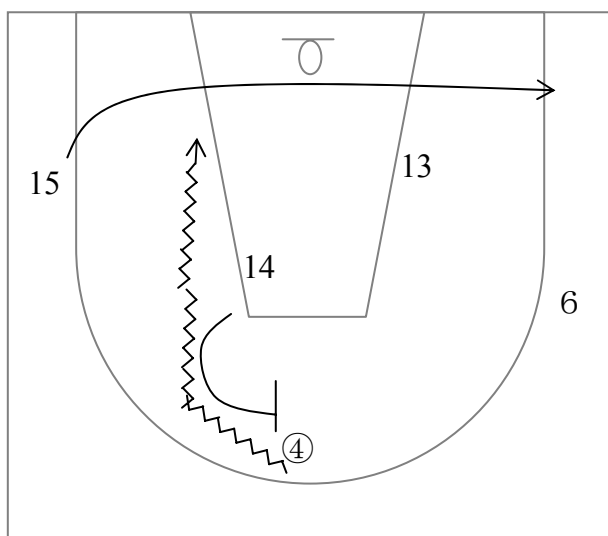
ウイングにボールをレシーブした#4は直ぐにシュートを狙うが、チャンスを逃した時、#13が直ぐにスクリーンをセットする。#4と#13のピックプレイ2対2である。#4は自らのシュートを狙い、スクリーンを使う。#13はスクリーンを#4がセット、直ぐにスクリーンロールをしてゴール下にダイブ。#4からのレシーブシュートを狙う。

図 L-1



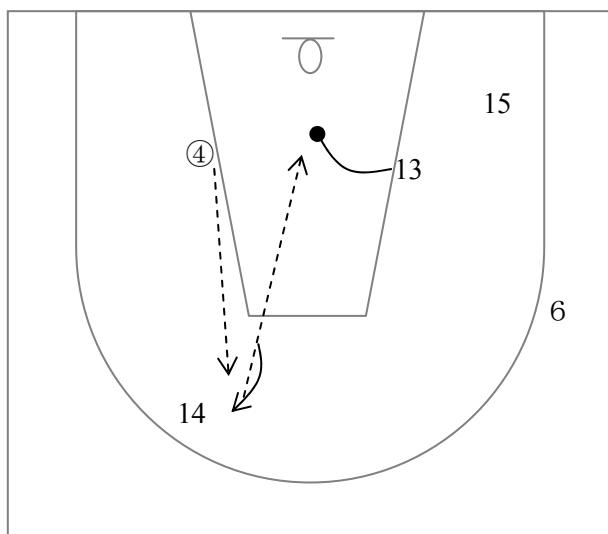
#6がドリブルでウイングへ動く。#4は、#13のローポストをうまく使ってトップヘルプアラウンド(用36)する。#6からボールをレシーブする(相手のプレッシャーが激しい時、プレッシャーリリース(用37)として使うセットである)。

図 L-2



#4がボールをレシーブするや、直ぐに#14がスクリーンをセットする。そのタイミングで、#15は逆サイドへカットする。#4は#14のスクリーンを使ってゴールヘッドライブする。そしてシュートを狙う。

図 L-3



#4はシュートを狙うがチャンスがなかった時、スクリーンをセットした#14がパスを#4からレシーブする。レシーブするタイミングで#13はゴール下へダックイン(用38)し、#14からパスをレシーブしてシュートを狙う。

Ⅷ. 北京オリンピックを目指して

今回、アジアで注目されたのが中国で、ヤオ・ミンという世界一の長身プレイヤー(229 cm、現在 NBA ヒューストン・ロケッツに在籍)を持つ、また、16 歳のユイ・ジャンリンという 214 cmのプレイヤーも今大会につれてきた。即戦力ではあったが、年齢のことを考えれば次回の北京のためというのははっきりとしていた。新旧交代の時期にも来ているようで、今大会中国は特に若手の登用は目立った。

ここ数年、中国代表チームは NBA チームに胸を借りて遠征した。また、ヨーロッパにと、国際経験を多く積むようにしている。この成果が徐々に出てきているようで、アジアでは完璧に優位に立っている。他国とは、大きく水をあけた感じだ。

1. 強化策がはっきり分かる中国

プレイヤーの若返り、そしてプロリーグの発足、NBA へのプレイヤー輩出している。どれをとっても世界に肩を並べたといえる、ヨーロッパの強国を相手にしてもひけをとるところか、対等に勝負できるようになってきている。今回、前回の世界選手権(‘02 インディアナポリス、USA)28)優勝チーム、セルビア・モンテネグロを破っての8位入賞は、非常に大きな成果だったと考えられる。

この勝因を考えると、前述した国際経験の大きさ、そしてコーチの違いということも大きかったように考えられる。今オリンピックのヘッドコーチをしていたのは、デル・ハリス(元 LAレイカーズ、NBA のヘッドコーチ)であり、NBA のチャンピオンになるなど経験豊かなコーチ。世界的にも有名なコーチであり、相手を圧倒させるためには、とても良い効果を生んでいた。このコーチの戦術戦略も見事であり、中国の特徴をうまくつかんで使っていた。

特に驚かされたのは、ゲームの始めからゾーンディフェンスを使い、セットプレイを連発。長身者をう

まく使う作戦に出ていた。この長所は世界に十分に通用していた。まだコーチをして1年も満たないことを考えれば、次回の北京オリンピックでは相当の期待が持てそうである。

2. 日本が目指さなければならないもの

現在、日本は‘06 世界選手権(さいたま市)を開催することが決定している。その時の準備として、北京オリンピックよりも強化がなされなければならなかった。しかし、今現在、世界と戦えるだけの材料が全くとと言える程できていない。

今オリンピックも女子が出場しているにもかかわらず、データ収集にさえも誰も来ていなかった。経済的な問題(地理的な問題が大きく、費用がかさむと考えるからだ)が大きいことはわかっている。しかし、強化をするためには、それらの活動は不可欠な事だと思う。

これからの日本は、どのようにして強化をしなければならないのか。今オリンピックと世界大会などを鑑み、私自身、以下の事を考えている。

まず、一貫教育をするための資料収集(成功しているアルゼンチン、イタリア、スペイン等)をする。次に今ある一貫教育(エンデバー事業)に資料を分析し、日本人にマッチしたものを加える。U-16、U-18、U-20 の時代から積極的に国際経験をさせる。コーチ自身も世界の大会を見る強国へ勉強に出掛ける等をするのが急務だと考える。

日本は近づく‘06 世界選手権を一つの契機として、世界と戦えるチームを作り上げなければならない。

Ⅸ. 終わりに

今回、報告書を作成したことは、感覚で理解していたものを再度作図することで確認することができた。これがどのようにして作られたのか、また、

チームの特徴を生かすためにどのような指導がなされたのかなど、今後考えていかなければならないことが山積みである。今まで、データ収集さえされてこなかったバスケットボール競技だが、これからの主な大会は、すべてデータとして残し、解析して今後に生かしていきたい。

2006 年に埼玉スーパーアリーナを中心に世界選手権が開催される。日本の目標は、決勝トーナメント進出である。(強化委員として強化部会の決定事項) すぐにせまった大会で今まで経験したことのない順位への挑戦であり、非常に高いハードルであるが、それだけにやりがいのある挑戦でもある。このデータを即役立てていきたいと考えている。

参考文献

- 1) 日本バスケットボールコーチコミッティー情報委員会 バスケットボールコーチング第 4 号「Scouting Report Sydney Olympic Games」 P6～35
- 2) 朝日新聞 2004 年 8 月 16 日付
- 3) 読売新聞 2004 年 8 月 16 日付
- 4) 毎日新聞 2004 年 8 月 16 日付
- 5) 産経新聞 2004 年 8 月 16 日付
- 6) 日刊スポーツ 2004 年 8 月 16 日付
- 7) 報知新聞 2004 年 8 月 16 日付
- 8) スポーツニッポン 2004 年 8 月 16 日付
- 9) サンケイスポーツ 2004 年 8 月 16 日付
- 10) ジュリアン・ゲリノ 月刊 HOOP2004 年 11 月号 日本文化出版:東京 P32～33
- 11) 宮地陽子 月刊 HOOP2004 年 11 月号 日本文化出版:東京 P6
- 12) バスケットボール競技規則(2004) 日本バスケットボール協会 東京
- 13) FIBA BASKETBALL EVERYONE(1996) FIBA ミュンヘン バスケットボールエブリーワン(1997) 日本バスケットボール協会 東京
- 14) 倉石平 月刊バスケットボール 2004 年 11 月号 日本文化出版:東京 P9
- 15) ローランド・レイゼンビー 月刊ダンクシュート 2004 年 11 月号 日本スポーツ企画出版社 東京 P36～38

- 16) 倉石平 月刊 HOOP2004 年 11 月号 日本文化出版:東京 P128～129
- 17) 宮地陽子 月刊バスケットボール 2004 年 11 月号 日本文化出版:東京 P10～11
- 18) ジュリアン・ゲリノ 月刊 HOOP2004 年 11 月号 日本文化出版:東京 P37～38
- 19) Darcy Frey (1994) 井上一馬訳(2004) THE LAST SHOT(和名 最後のシュート) 福音館書店 東京
- 20) 香中亮一(1992) 残り(ラスト)3 秒 日本文化出版 東京
- 21) ジュン安永 月刊 HOOP2004 年 11 月号 日本文化出版:東京 P10～11
- 22) 倉石平 バスケットボールクリニック「初級コーチ講座」 ベースボールマガジン社 東京
- 23) 倉石平 月刊バスケットボール 2004 11 月号 日本文化出版:東京 P8～9
- 24) 宮地陽子、青木崇 月刊バスケットボール 2001 年 10 月号 日本文化出版:東京 P201～215
- 25) 倉石平 月刊 HOOP2002 年 11 月号 日本文化出版:東京 P48～51
- 26) 孫本真一・倉石平他(2001)第 6 回世界ジュニア・バスケットボール選手権大会におけるゲーム分析…世界における日本男子バスケットボールの課題と現状 日本スポーツ方法学会
- 27) 倉石平(1996)倉石平のディフェンシブバスケットボール ベースボールマガジン社 東京
- 28) 青木崇 月刊バスケットボール 2002 年 11 月号 日本文化出版:東京 P13～19

用語解説

※この用語解説は、メディア向けの冊子 FIBA BASKETBALL DICTIONARY (2000 年) を和訳したものである。

- 用1) **フレックス(flex)** コンティニューティーオフエンス。ダウンスクリーンとバックスクリーンを瞬時に使う連続性のあるオフエンス。縦と横のスクリーンを続けて行うことによりディフェンスがしづらいオフエンス。そのダウンスクリーンとバックスクリーンを連続して行うカットをフレックスカットと言っている。
- 用2) **ツーガードトップ(two guard top)** ツーガード、ツートップポジション。トップオブザキー付近でスタートセットするガード2人を指す。

- 用3) **バックスクリーン**(back screen) ボールを持っていない味方のディフェンス後方に仕掛けるスクリーン。
- 用4) **スクリーナー**(screener) スクリーンをセットしたプレイヤーを指す。
- 用5) **アフタースクリーン**(after screen) スクリーンをセットし、ユーザーがそのスクリーンを使った直後にスクリーナーが次なる行動をすること。アフタースクリーンで、スクリーンロールする。もしくはゴールヘダイブするなどを使う。
- 用6) **ポップアウト**(pop out) ポップよりももっと強く飛び出す、ディフェンスから遠くへ飛び出すことを意味している。(類)ポップ、ステップアウト
- 用7) **スクリーンスクリーナー**(screen for screener) スクリーンをセットしたプレイヤーにスクリーンをセットするプレイを指す。
- 用8) **ダウンスクリーン**(down screen) 離れている場所からゴール方向ヘスクリーンすること。
- 用9) **エルボー**(elbow) ペイントのフリースローラインに近いほうの角近辺を指す。
- 用10) **ボールキャリア**(ball carry) ボールをバックコートからフロントコートに運び、オフェンスにつなげること
- 用11) **ステップアウト**(step-out) そのまま訳すと“外に出る”。これと同じような意味でポップ、ポップアウトなどがある。いずれも外側に飛び出すという意味だが、感性表現として次のように区別をしている。“ポップ”は、飛び出す、瞬時にディフェンスから跳ねるようにして離れるようなことを意味している。“ポップアウト”は、ポップよりももっと強く飛び出す、ディフェンスから遠くへ飛び出すことを意味している。これに比べて“ステップアウト”は、ディフェンスを動かさないようにして一歩外側に出ることを指す。大きなプレイヤーが相手を動かさないように相手と接していて、ボールに合わせて一歩外側へ出てボール・レシーブ。この時の動き、一歩出る行為をステップアウトと言っている。
- 用12) **インサイドヘルプ**(inside help) =カバー・ダウン アウトサイドにいるペリメータープレイヤーのディフェンスが、インサイドのボールを持っているプレイヤーのヘルプをすること。=カバー・ダウンポスト
- 用13) **ヘルプサイド**(help side) =ウィークサイド ⇔
- ボールサイド。リングとリングを結んだ線(仮想)でハーフコートを二分し、ボールのない側のサイドを指す。
- 用14) **フレアーカット**(flare cut) バックスクリーンの使い方の一種、ノーマルな個人の動き方の中で使われるカット。ズボンの裾が広がった形と似たようなカットを意味する。インサイドに動くようにして、突然外側へ開くようにカットすること。
- 用15) **ダイブ**(dive) 飛び込ませる。故意に飛び込むこと。ペイントエリア、またはゴール近辺に飛び込みポジションを取ること。ゴール下へ優位にポジションを取ること。
- 用16) **ハイピック**(high pick) トップオブザキー付近、もしくは地域でのピック・プレイを指す(2対2)。
- 用17) **スクリーンロール**(screen roll) スクリーン後にすばやくターンし、背中にディフェンスを置いてゴール方向に飛び込むようにするプレイ。
- 用18) **ファウルライン**(foul line) =フリースローライン
- 用19) **スプレッドアウト**(spread out) 広がる。はじけ飛ぶことを指す。スペースを広く取ったポジションを意味する。
- 用20) **ディナイ**(deny) ディフェンスがマッチアップマンにボールをレシーブさせないようにすること。
- 用21) **バックドアカットプレイ**(back door cut play) =バックカット。ボールをレシーブしようとした時、ディフェンスが激しく守ってきた時など、その逆をついてリング方向にカットし、ボールをもらってシュートをするなどの一連の動作。
- 用22) **ワイドオープン**(wide open) オフェンスをしている最中、チームメイトがノーマークでいることを指す。また、スクリーンを使ってノーマークを作ったり、ドライブに合わせて外側に大きくスペースをとったりすることによりノーマークを作ること。
- 用23) **ピックインポップ**(pick in pop) ピック&ロールのオプションの一つ。ノーマルなものは、ロールしてゴールへ飛び込むが、ロールしてペイントから外側へ飛び出し、アウトサイドシュートを放つプレイを指す。
- 用24) **トライアングルポスト**(triangle post) モーションオフェンスの一つ。SF、PF、C の場合が多く、3 人のプレイヤーがハイポスト、ローポストの 3

- か所(三角形)にポジションを取るセットを指す。相手より大きく(マッチアップで)、しかもコンタクトを好むような場合に多く用いる。
- 用25) **ペリメーター**(perimeter) ペリメータープレイヤー(アウトサイドプレイヤー、周囲のプレイヤー)というような使い方をする。アウトサイドからインサイドへパスフィードする、インサイドから出てくるパスに合わせてシュートを放つプレイヤーのこと。
- 用26) **パワープレイ**(power play) アイソレーションの一種。1対1で自分のパワーと体の幅を利用し、相手を封じ込め、またはねじ伏せて得点するプレイ。
- 用27) **クロスコートスクリーン**(cross court screen) 横方向のスクリーン、サイドスクリーンの一種。ローポストどうしてスクリーンをかけあう時に用いる。代表的な例としては、ローポストとローポスト(ボールサイドからウィークサイド)ヘスクリーンをセットするプレイを指す。
- 用28) **ボールサイド**(ball side) リングとリングを結んだ線(仮想)でハーフコートを二分し、ボールのある側のサイドを指す。⇔ウィークサイド=ヘルプサイド
- 用29) **フラッシュ**(flash) 突然、飛び出す。ボールを保持しているチームメイトに速くカットすること(ボールサイドのポストに飛び出す)。フラッシュポストという使い方が多い。
- 用30) **ダブルスクリーン**(double screen) 2人でセットした形のスクリーン。
- 用31) **スタック**(stack) 2人のプレイヤーがくっついた形を指す。ローポスト近辺にセンターとスモールフォワードらが立つ基本形。ボールを持つポイントガードとタイミングを合わせ、ウイングへ急に飛び出すことによりボールをレシーブしたり、即ゴール下でパスを受けたりする。オフェンスのきっかけ作りに適しているプレイ。
- 用32) **カールカット**(curl cut) タイトカットとも言う。ディフェンスが激しくタイトに守ってきた時、とても有効なカット。半円を描くように回るカットのこと。
- 用33) **フォロー**(follow) 特に、スタガードスクリーンなどで、ファイトオーバーザトップしてもかかってしまうような場合、ディフェンスはオフェンスマンの走るコースのあとをピッタリと追いかけて守ることを意味する。
- 用34) **ステイ**(stay) ポジションの移動をせずにその場所にとどまること。
- 用35) **ミート**(meet) 飛び付くこと。①リングにミート…リング方向にタイミングよく飛び付くこと。②ボールにミート…ボール保持者の方向へボール(パス)に合わせて飛び付くこと。
- 用36) **ループアラウンド**(loop around) ボールマンとの距離を一定に保ちながら、ディフェンスを振り切ることを目的としてグルッと回ることを指す。
- 用37) **プレッシャーリリース**(pressure release) プレッシャーを回避すること。特に PG はプレッシャーをかけられ、ウイングへパスできない時に使う。
- 用38) **ダックイン**(duck in) ペイントエリアで、ゴール下にいいポジションが取れるようにポストアップすること。動いた軌跡が“アヒルの頭”に似ているところからそう言われる。